

le 1^{er} hebdomadaire des programmes informatiques

ATARI SOFT

LES SUPER-STARS D'ATARI
EN AVANT-PREMIERE POUR:
COMMODORE 64, VIC 20,
T.I.99/4A ET APPLE II.

IL REUSSIT SA REUSSITE ET S'ENVOLE POUR LES USA!

C'est Christian PASCAL, qui gagne le concours trimestriel avec son programme "REUSSITE" sur 107. Pour être réusé, son coup est réussi!
Félicitations et bon vol.

BOUM, CRACK, FSZZZTT, DING!

C'étaient les bruits respectifs d'une bombe, d'un barrage d'échelle qui cède, d'un rayon laser et des 10.000 francs de prix du concours mensuel qui tombent. Le tout sur un APPLE avec le programme "BRUITAGES" de Didier POGGIO, qui signe le jackpot du mois: une brique.

EDITO

Cette semaine, grande avant première, vous n'aurez plus besoin d'aller dans les cafés ou dans les salles de jeu pour jouer à vos jeux d'arcade préférés. Les mondes

d'ATARI sont arrivés ils sont un peu chers, mais au prix où sont les parties dans les cafés vous ferez encore des économies conséquentes ! Le graphisme, le couleur et la vitesse d'exécution de ces logiciels sont vraiment très proches de ce qu'il est et est étonnant qu'Atari sorte des logiciels aussi récents que Pole position alors qu'il n'est pas encore arrivé dans certaines régions ? Pourquoi Atari en a-t-il assez de vos consoles des millions de logiciels et préfère-t-il récupérer le chiffre d'affaires sans réaliser ? Tiens, au fait, pourquoi ne ferez-vous pas concurrence à Atari en organisant des parties chez vous ? 50 centimes la partie, vous aurez vite amorti votre cartouche ! Attention tout de même à la loi sur les tripots clandestins !

Nous partons en vacances, hé oui, nous aussi ! Du 27 juillet au 27 août, il n'y aura personne, toute la rédaction sera sur la plage, le nombre au travail, pas d'écran devant les yeux, sauf peut-être pour regarder guy Lun ! Pour ne pas vous laisser rien que pendant quatre semaines, nous allons vous faire une dernière vache avant de partir. Le 27 juillet vous trouverez chez votre marchand de jouets un numéro quadruple - pour le prix de trois numéros - quatre programmes sur ordinateur, 64 pages de latrins et si quatre programmes pour votre écran ne vous suffisent pas, vous aurez en prime une magnifique table de conversion pour pouvoir traduire les programmes des autres machines ! Métonymique vous venez les bronzés !

Gérard CECCALD.

LES CONCOURS PERMANENTS :

10.000 francs de prix au meilleur programme. CHAQUE MOIS 1 voyage en Calédonie pour le meilleur logiciel. CHAQUE TRIMESTRE (Rajouté en page intérieure)

DES PROGRAMMES POUR VOTRE ORDINATEUR : APPLE II ET IIE CANON X-07 . CASIO FX 702-P . COMMODORE 64 ET VIC 20 . DRAGON , HECTOR HR . HEWLETT PACKARD HP 41 ORIC 1 ET ATMOS . SHARP MZ, PC 1251, PC 1500 . SINCLAIR ZX 81 ET SPECTRUM . TANDY TRS 80 . TEXAS TI-99/4A . THOMSON T07.

HIPPOREBUS souvez l'expression qui se cache dans le BD de l'hippopampe. Décomposez en trois syllabes dans ses trois premières cases, le tour a évidemment un rapport avec l'informatique (solution en page intérieure).

N'AIME PAS LES CROUTONS !...



THÉÂTRE JARONALS



ON N'A PAS TOUJOURS RAISON !...



DÉDALE L'Y ENFERMA !...



MOCROISES

Le 27 juillet, un numéro quadruple pour le prix de 3 numéros 4 programmes par ordinateur, 64 pages! 34 francs chez votre marchand de journaux.



Trouvez quelques amis qui veulent avec vous, remplir une grille de mots croisés. Lancez le programme. Vous pourrez choisir de lire la règle du jeu ou commencer tout de suite.

Donnez vos noms à l'ordinateur, qui décidera, sans appel, de l'ordre dans lequel passeront les joueurs. Quand c'est votre tour, ne perdez pas de temps: il est compté.

Gérard BILLON

Avant que ZX n'arrive à 0, vous devez:

- Chercher un mot à placer dans la grille en utilisant au moins une lettre déjà placée (l'ordinateur pose le problème à son gré).
- Indiquer si vous voulez entrer un mot horizontal ou vertical.
- Donner les coordonnées de la case où se placera la première lettre de votre mot.

```

30 LET N=0:GOTO 10
31 LET N=N+1
32 LET N=N+1
33 LET N=N+1
34 LET N=N+1
35 LET N=N+1
36 LET N=N+1
37 LET N=N+1
38 LET N=N+1
39 LET N=N+1
40 LET N=N+1
41 LET N=N+1
42 LET N=N+1
43 LET N=N+1
44 LET N=N+1
45 LET N=N+1
46 LET N=N+1
47 LET N=N+1
48 LET N=N+1
49 LET N=N+1
50 LET N=N+1
51 LET N=N+1
52 LET N=N+1
53 LET N=N+1
54 LET N=N+1
55 LET N=N+1
56 LET N=N+1
57 LET N=N+1
58 LET N=N+1
59 LET N=N+1
60 LET N=N+1
61 LET N=N+1
62 LET N=N+1
63 LET N=N+1
64 LET N=N+1
65 LET N=N+1
66 LET N=N+1
67 LET N=N+1
68 LET N=N+1
69 LET N=N+1
70 LET N=N+1
71 LET N=N+1
72 LET N=N+1
73 LET N=N+1
74 LET N=N+1
75 LET N=N+1
76 LET N=N+1
77 LET N=N+1
78 LET N=N+1
79 LET N=N+1
80 LET N=N+1
81 LET N=N+1
82 LET N=N+1
83 LET N=N+1
84 LET N=N+1
85 LET N=N+1
86 LET N=N+1
87 LET N=N+1
88 LET N=N+1
89 LET N=N+1
90 LET N=N+1
91 LET N=N+1
92 LET N=N+1
93 LET N=N+1
94 LET N=N+1
95 LET N=N+1
96 LET N=N+1
97 LET N=N+1
98 LET N=N+1
99 LET N=N+1
100 LET N=N+1
    
```

- Entrer calmement chaque lettre de votre mot.
- Terminer par un point.
- Ne vous trompez pas en écrivant votre mot: vous n'avez pas le droit d'effacer. Vous perdez votre tour.
- Si votre mot sort de la grille.
- Si vous cherchez à placer une lettre différente dans une case déjà occupée.
- Si vous n'êtes pas passé sur une lettre déjà placée.
- Si vous n'avez pas joué votre point final avant le limite de temps.
- Si vos adversaires refusent votre mot (les capacités intellectuelles du ZX 81 étant tout de même limitées, c'est à eux de vérifier votre orthographe et de s'assurer que le motage fait de certaines lettres, ne crée pas de mots inconnus du dictionnaire).
- Quand vous aurez ramonné tous les obstacles, ZX 81 calculera votre score en additionnant les valeurs attribuées à chaque lettre en fonction de sa fréquence d'utilisation dans le vocabulaire.
- Le jeu s'arrête quand tous les joueurs successivement perdent leur tour et/ou n'ont pas répondu dans le temps limite. Bonne soirée.

ZX 81

```

101 LET N=N+1
102 LET N=N+1
103 LET N=N+1
104 LET N=N+1
105 LET N=N+1
106 LET N=N+1
107 LET N=N+1
108 LET N=N+1
109 LET N=N+1
110 LET N=N+1
111 LET N=N+1
112 LET N=N+1
113 LET N=N+1
114 LET N=N+1
115 LET N=N+1
116 LET N=N+1
117 LET N=N+1
118 LET N=N+1
119 LET N=N+1
120 LET N=N+1
121 LET N=N+1
122 LET N=N+1
123 LET N=N+1
124 LET N=N+1
125 LET N=N+1
126 LET N=N+1
127 LET N=N+1
128 LET N=N+1
129 LET N=N+1
130 LET N=N+1
131 LET N=N+1
132 LET N=N+1
133 LET N=N+1
134 LET N=N+1
135 LET N=N+1
136 LET N=N+1
137 LET N=N+1
138 LET N=N+1
139 LET N=N+1
140 LET N=N+1
141 LET N=N+1
142 LET N=N+1
143 LET N=N+1
144 LET N=N+1
145 LET N=N+1
146 LET N=N+1
147 LET N=N+1
148 LET N=N+1
149 LET N=N+1
150 LET N=N+1
151 LET N=N+1
152 LET N=N+1
153 LET N=N+1
154 LET N=N+1
155 LET N=N+1
156 LET N=N+1
157 LET N=N+1
158 LET N=N+1
159 LET N=N+1
160 LET N=N+1
161 LET N=N+1
162 LET N=N+1
163 LET N=N+1
164 LET N=N+1
165 LET N=N+1
166 LET N=N+1
167 LET N=N+1
168 LET N=N+1
169 LET N=N+1
170 LET N=N+1
171 LET N=N+1
172 LET N=N+1
173 LET N=N+1
174 LET N=N+1
175 LET N=N+1
176 LET N=N+1
177 LET N=N+1
178 LET N=N+1
179 LET N=N+1
180 LET N=N+1
181 LET N=N+1
182 LET N=N+1
183 LET N=N+1
184 LET N=N+1
185 LET N=N+1
186 LET N=N+1
187 LET N=N+1
188 LET N=N+1
189 LET N=N+1
190 LET N=N+1
191 LET N=N+1
192 LET N=N+1
193 LET N=N+1
194 LET N=N+1
195 LET N=N+1
196 LET N=N+1
197 LET N=N+1
198 LET N=N+1
199 LET N=N+1
200 LET N=N+1
    
```

```

201 LET N=N+1
202 LET N=N+1
203 LET N=N+1
204 LET N=N+1
205 LET N=N+1
206 LET N=N+1
207 LET N=N+1
208 LET N=N+1
209 LET N=N+1
210 LET N=N+1
211 LET N=N+1
212 LET N=N+1
213 LET N=N+1
214 LET N=N+1
215 LET N=N+1
216 LET N=N+1
217 LET N=N+1
218 LET N=N+1
219 LET N=N+1
220 LET N=N+1
221 LET N=N+1
222 LET N=N+1
223 LET N=N+1
224 LET N=N+1
225 LET N=N+1
226 LET N=N+1
227 LET N=N+1
228 LET N=N+1
229 LET N=N+1
230 LET N=N+1
231 LET N=N+1
232 LET N=N+1
233 LET N=N+1
234 LET N=N+1
235 LET N=N+1
236 LET N=N+1
237 LET N=N+1
238 LET N=N+1
239 LET N=N+1
240 LET N=N+1
241 LET N=N+1
242 LET N=N+1
243 LET N=N+1
244 LET N=N+1
245 LET N=N+1
246 LET N=N+1
247 LET N=N+1
248 LET N=N+1
249 LET N=N+1
250 LET N=N+1
251 LET N=N+1
252 LET N=N+1
253 LET N=N+1
254 LET N=N+1
255 LET N=N+1
256 LET N=N+1
257 LET N=N+1
258 LET N=N+1
259 LET N=N+1
260 LET N=N+1
261 LET N=N+1
262 LET N=N+1
263 LET N=N+1
264 LET N=N+1
265 LET N=N+1
266 LET N=N+1
267 LET N=N+1
268 LET N=N+1
269 LET N=N+1
270 LET N=N+1
271 LET N=N+1
272 LET N=N+1
273 LET N=N+1
274 LET N=N+1
275 LET N=N+1
276 LET N=N+1
277 LET N=N+1
278 LET N=N+1
279 LET N=N+1
280 LET N=N+1
281 LET N=N+1
282 LET N=N+1
283 LET N=N+1
284 LET N=N+1
285 LET N=N+1
286 LET N=N+1
287 LET N=N+1
288 LET N=N+1
289 LET N=N+1
290 LET N=N+1
291 LET N=N+1
292 LET N=N+1
293 LET N=N+1
294 LET N=N+1
295 LET N=N+1
296 LET N=N+1
297 LET N=N+1
298 LET N=N+1
299 LET N=N+1
300 LET N=N+1
    
```

EN FRANCE IL N'Y A PAS QUE PARIS... ALICE LA CONSOLE 1050 F



POUR ORDINATEUR FAMILIAL TI 99/4A TEXAS INSTRUMENTS

Munchman	260,00	<input type="checkbox"/>	Parsec	260,00	<input type="checkbox"/>	Invaders	230,00	<input type="checkbox"/>	Munchman	260,00	<input type="checkbox"/>
Mash	260,00	<input type="checkbox"/>	Munchman	260,00	<input type="checkbox"/>	Munchman	260,00	<input type="checkbox"/>	Startreck	260,00	<input type="checkbox"/>
Basic soi-même	70,00	<input type="checkbox"/>	Basic soi-même	70,00	<input type="checkbox"/>	Gestion privée	360,00	<input type="checkbox"/>	Invaders	230,00	<input type="checkbox"/>
Gestion de fichier	360,00	<input type="checkbox"/>	TI Calc	330,00	<input type="checkbox"/>	Basic soi-même	70,00	<input type="checkbox"/>	Parsec	260,00	<input type="checkbox"/>
LE LOT DES 4 LOGICIELS	769,00*	<input type="checkbox"/>	LE LOT DES 4 LOGICIELS	769,00*	<input type="checkbox"/>	LE LOT DES 4 LOGICIELS	719,00*	<input type="checkbox"/>	LE LOT DES 4 LOGICIELS	759,00*	<input type="checkbox"/>
CASSETTES		<input type="checkbox"/>	SPECIAL ENSEIGNEMENT		<input type="checkbox"/>	Gestion de fichier	360,00	<input type="checkbox"/>	BON DE COMMANDE		<input type="checkbox"/>
Carotta malicieuse*	170,00	<input type="checkbox"/>	Alligator	160,00	<input type="checkbox"/>	Basic soi-même	70,00	<input type="checkbox"/>	NOM	<input type="checkbox"/>
Mots croisés 1*	125,00	<input type="checkbox"/>	Alien	250,00	<input type="checkbox"/>	Burgertime	360,00	<input type="checkbox"/>	PRENOM	<input type="checkbox"/>
Mots croisés 1*	125,00	<input type="checkbox"/>	Compléments et multiples*	115,00	<input type="checkbox"/>	TI Calc	360,00	<input type="checkbox"/>	ADRESSE	<input type="checkbox"/>
Compléments et multiples*	115,00	<input type="checkbox"/>	LE LOT DES 3 LOGICIELS	440,00*	<input type="checkbox"/>	LE LOT DES 4 LOGICIELS	850,00	<input type="checkbox"/>	CODE POSTAL	<input type="checkbox"/>
LE LOT DES 4 CASSETTES	475,00*	<input type="checkbox"/>							VILLE	<input type="checkbox"/>

***CASSETTES**

06210 MANDELIER EVOLUTION 2000 Centre CH Rayze Quartier Mairie - 91 90 Tel: (03) 46.81.81	30000 NIMES DOMICA 134, rue d'Aragon Tel: (04) 27.29.29	30000 CLEARMONT FERRAND DOMICA 33, rue Bornand Tel: (73) 26.91.46
01000 BOURG EN BRESSE DOMICA 05, rue Charles Rogas Tel: (74) 23.43.77	30000 ORLÈVRES DOM ALPES 45, avenue Alice Lohene Tel: (76) 87.19.28	67000 STRASBOURG DOM ALSACE 5, rue des Frères Tel: (88) 26.78.18
07100 ARNOYARD DOMICA 15, rue de Tournay Tel: (76) 87.87.68	43000 SAINT ETIENNE FORCE INFORMATIQUE 45, rue Cambrai Tel: (77) 36.61.49	69002 LYON DOM 62, Passage de l'Argue Tel: (78) 83.78.14
30000 MALESCHE DOMICA 315, avenue Victor Hugo Tel: (76) 41.54.76	43000 SAINT ETIENNE FORCE INFORMATIQUE 8, rue des Frères Chappé Tel: (77) 23.96.92	69007 LYON DOM 274, rue de Coigny Tel: (77) 872.45.62
33000 BORDEAUX CESO 3, rue de la Concorde Tel: (05) 44.31.22		

TO 7 AZERTY + BASIC 2350 F **MO5 2399 F**

PARTICIPATION AUX FRAIS DE PORT 40F pour les lots 15F pour les cassettes et logiciels seuls

A envoyer au point de vente le plus proche de votre domicile.

TOTAL TTC.....
+ FRAIS DE PORT.....

TOTAL A PAYER

Signature: _____

(Pour les moins de 16 ans, signature des parents)
Livraison des produits sous 8 jours

ELECTRONIC FACTOR II

Réglé pour son graphisme à toute épreuve, Hector en fait la preuve, si nécessaire, avec ce programme de bataille navale.

On simagira presque que l'action se déroule dans les mers du Sud ! Laissez-vous guider par le programme

Marc BARON

Le 27 juillet, un numéro quadruple pour le prix de 3 francs. 4 programmes par ordinateur, 64 pages de fiches et votre marchand de journaux.



```

1 * BATTILLE NAVALE
2 MPE COLON 1,7,4 SPEED 210 220 RESTORE
3 COLON 4,0 10 124 30 126 126 126
4 FPEL=PEL12000 REVD POKEVL LIND=POKE2547
200 POKE2548,247
5 MPE COLON 5,1,3
6 MPE COLON 220 220 1 LINE20:40,1 LINE20:60,1
LINE20:80,1
7 MPE COLON 5,1,3
8 LINE20:210 1 LINE210:70,1 LINE22:62,1
LINE22:101
9 COLON 1,8 10 124 30 126 126 126
10 OUTPT1,1, BATTILLE NAVALE, ", 4", 50, 3, 0
11 OUTPT1,1, BATTILLE NAVALE, ", 4", 50, 3, 0
12 OUTPT1,1, BATTILLE NAVALE, ", 4", 50, 3, 0
13 OUTPT1,1, BATTILLE NAVALE, ", 4", 50, 3, 0
14 OUTPT1,1, BATTILLE NAVALE, ", 4", 50, 3, 0
15 OUTPT1,1, BATTILLE NAVALE, ", 4", 50, 3, 0
16 OUTPT1,1, BATTILLE NAVALE, ", 4", 50, 3, 0
17 OUTPT1,1, BATTILLE NAVALE, ", 4", 50, 3, 0
18 OUTPT1,1, BATTILLE NAVALE, ", 4", 50, 3, 0
19 OUTPT1,1, BATTILLE NAVALE, ", 4", 50, 3, 0
20 OUTPT1,1, BATTILLE NAVALE, ", 4", 50, 3, 0
21 OUTPT1,1, BATTILLE NAVALE, ", 4", 50, 3, 0
22 OUTPT1,1, BATTILLE NAVALE, ", 4", 50, 3, 0
23 OUTPT1,1, BATTILLE NAVALE, ", 4", 50, 3, 0
24 OUTPT1,1, BATTILLE NAVALE, ", 4", 50, 3, 0
25 OUTPT1,1, BATTILLE NAVALE, ", 4", 50, 3, 0
26 OUTPT1,1, BATTILLE NAVALE, ", 4", 50, 3, 0
27 OUTPT1,1, BATTILLE NAVALE, ", 4", 50, 3, 0
28 OUTPT1,1, BATTILLE NAVALE, ", 4", 50, 3, 0
29 OUTPT1,1, BATTILLE NAVALE, ", 4", 50, 3, 0
30 OUTPT1,1, BATTILLE NAVALE, ", 4", 50, 3, 0
31 OUTPT1,1, BATTILLE NAVALE, ", 4", 50, 3, 0
32 OUTPT1,1, BATTILLE NAVALE, ", 4", 50, 3, 0
33 OUTPT1,1, BATTILLE NAVALE, ", 4", 50, 3, 0
34 OUTPT1,1, BATTILLE NAVALE, ", 4", 50, 3, 0
35 OUTPT1,1, BATTILLE NAVALE, ", 4", 50, 3, 0
36 OUTPT1,1, BATTILLE NAVALE, ", 4", 50, 3, 0
37 OUTPT1,1, BATTILLE NAVALE, ", 4", 50, 3, 0
38 OUTPT1,1, BATTILLE NAVALE, ", 4", 50, 3, 0
39 OUTPT1,1, BATTILLE NAVALE, ", 4", 50, 3, 0
40 OUTPT1,1, BATTILLE NAVALE, ", 4", 50, 3, 0
41 OUTPT1,1, BATTILLE NAVALE, ", 4", 50, 3, 0
42 OUTPT1,1, BATTILLE NAVALE, ", 4", 50, 3, 0
43 OUTPT1,1, BATTILLE NAVALE, ", 4", 50, 3, 0
44 OUTPT1,1, BATTILLE NAVALE, ", 4", 50, 3, 0
45 OUTPT1,1, BATTILLE NAVALE, ", 4", 50, 3, 0
46 OUTPT1,1, BATTILLE NAVALE, ", 4", 50, 3, 0
47 OUTPT1,1, BATTILLE NAVALE, ", 4", 50, 3, 0
48 OUTPT1,1, BATTILLE NAVALE, ", 4", 50, 3, 0
49 OUTPT1,1, BATTILLE NAVALE, ", 4", 50, 3, 0
50 OUTPT1,1, BATTILLE NAVALE, ", 4", 50, 3, 0
51 OUTPT1,1, BATTILLE NAVALE, ", 4", 50, 3, 0
52 OUTPT1,1, BATTILLE NAVALE, ", 4", 50, 3, 0
53 OUTPT1,1, BATTILLE NAVALE, ", 4", 50, 3, 0
54 OUTPT1,1, BATTILLE NAVALE, ", 4", 50, 3, 0
55 OUTPT1,1, BATTILLE NAVALE, ", 4", 50, 3, 0
56 OUTPT1,1, BATTILLE NAVALE, ", 4", 50, 3, 0
57 OUTPT1,1, BATTILLE NAVALE, ", 4", 50, 3, 0
58 OUTPT1,1, BATTILLE NAVALE, ", 4", 50, 3, 0
59 OUTPT1,1, BATTILLE NAVALE, ", 4", 50, 3, 0
60 OUTPT1,1, BATTILLE NAVALE, ", 4", 50, 3, 0
61 OUTPT1,1, BATTILLE NAVALE, ", 4", 50, 3, 0
62 OUTPT1,1, BATTILLE NAVALE, ", 4", 50, 3, 0
63 OUTPT1,1, BATTILLE NAVALE, ", 4", 50, 3, 0
64 OUTPT1,1, BATTILLE NAVALE, ", 4", 50, 3, 0
65 OUTPT1,1, BATTILLE NAVALE, ", 4", 50, 3, 0
66 OUTPT1,1, BATTILLE NAVALE, ", 4", 50, 3, 0
67 OUTPT1,1, BATTILLE NAVALE, ", 4", 50, 3, 0
68 OUTPT1,1, BATTILLE NAVALE, ", 4", 50, 3, 0
69 OUTPT1,1, BATTILLE NAVALE, ", 4", 50, 3, 0
70 OUTPT1,1, BATTILLE NAVALE, ", 4", 50, 3, 0
71 OUTPT1,1, BATTILLE NAVALE, ", 4", 50, 3, 0
72 OUTPT1,1, BATTILLE NAVALE, ", 4", 50, 3, 0
73 OUTPT1,1, BATTILLE NAVALE, ", 4", 50, 3, 0
74 OUTPT1,1, BATTILLE NAVALE, ", 4", 50, 3, 0
75 OUTPT1,1, BATTILLE NAVALE, ", 4", 50, 3, 0
76 OUTPT1,1, BATTILLE NAVALE, ", 4", 50, 3, 0
77 OUTPT1,1, BATTILLE NAVALE, ", 4", 50, 3, 0
78 OUTPT1,1, BATTILLE NAVALE, ", 4", 50, 3, 0
79 OUTPT1,1, BATTILLE NAVALE, ", 4", 50, 3, 0
80 OUTPT1,1, BATTILLE NAVALE, ", 4", 50, 3, 0
81 OUTPT1,1, BATTILLE NAVALE, ", 4", 50, 3, 0
82 OUTPT1,1, BATTILLE NAVALE, ", 4", 50, 3, 0
83 OUTPT1,1, BATTILLE NAVALE, ", 4", 50, 3, 0
84 OUTPT1,1, BATTILLE NAVALE, ", 4", 50, 3, 0
85 OUTPT1,1, BATTILLE NAVALE, ", 4", 50, 3, 0
86 OUTPT1,1, BATTILLE NAVALE, ", 4", 50, 3, 0
87 OUTPT1,1, BATTILLE NAVALE, ", 4", 50, 3, 0
88 OUTPT1,1, BATTILLE NAVALE, ", 4", 50, 3, 0
89 OUTPT1,1, BATTILLE NAVALE, ", 4", 50, 3, 0
90 OUTPT1,1, BATTILLE NAVALE, ", 4", 50, 3, 0
91 OUTPT1,1, BATTILLE NAVALE, ", 4", 50, 3, 0
92 OUTPT1,1, BATTILLE NAVALE, ", 4", 50, 3, 0
93 OUTPT1,1, BATTILLE NAVALE, ", 4", 50, 3, 0
94 OUTPT1,1, BATTILLE NAVALE, ", 4", 50, 3, 0
95 OUTPT1,1, BATTILLE NAVALE, ", 4", 50, 3, 0
96 OUTPT1,1, BATTILLE NAVALE, ", 4", 50, 3, 0
97 OUTPT1,1, BATTILLE NAVALE, ", 4", 50, 3, 0
98 OUTPT1,1, BATTILLE NAVALE, ", 4", 50, 3, 0
99 OUTPT1,1, BATTILLE NAVALE, ", 4", 50, 3, 0
100 OUTPT1,1, BATTILLE NAVALE, ", 4", 50, 3, 0

```

```

34 LINE10:17,17,17:1812:40:INTENT:40,19:1818:10:
35 LINE10:17,17,17:1812:40:INTENT:40,19:1818:10:
36 LINE10:17,17,17:1812:40:INTENT:40,19:1818:10:
37 LINE10:17,17,17:1812:40:INTENT:40,19:1818:10:
38 LINE10:17,17,17:1812:40:INTENT:40,19:1818:10:
39 LINE10:17,17,17:1812:40:INTENT:40,19:1818:10:
40 LINE10:17,17,17:1812:40:INTENT:40,19:1818:10:
41 LINE10:17,17,17:1812:40:INTENT:40,19:1818:10:
42 LINE10:17,17,17:1812:40:INTENT:40,19:1818:10:
43 LINE10:17,17,17:1812:40:INTENT:40,19:1818:10:
44 LINE10:17,17,17:1812:40:INTENT:40,19:1818:10:
45 LINE10:17,17,17:1812:40:INTENT:40,19:1818:10:
46 LINE10:17,17,17:1812:40:INTENT:40,19:1818:10:
47 LINE10:17,17,17:1812:40:INTENT:40,19:1818:10:
48 LINE10:17,17,17:1812:40:INTENT:40,19:1818:10:
49 LINE10:17,17,17:1812:40:INTENT:40,19:1818:10:
50 LINE10:17,17,17:1812:40:INTENT:40,19:1818:10:
51 LINE10:17,17,17:1812:40:INTENT:40,19:1818:10:
52 LINE10:17,17,17:1812:40:INTENT:40,19:1818:10:
53 LINE10:17,17,17:1812:40:INTENT:40,19:1818:10:
54 LINE10:17,17,17:1812:40:INTENT:40,19:1818:10:
55 LINE10:17,17,17:1812:40:INTENT:40,19:1818:10:
56 LINE10:17,17,17:1812:40:INTENT:40,19:1818:10:
57 LINE10:17,17,17:1812:40:INTENT:40,19:1818:10:
58 LINE10:17,17,17:1812:40:INTENT:40,19:1818:10:
59 LINE10:17,17,17:1812:40:INTENT:40,19:1818:10:
60 LINE10:17,17,17:1812:40:INTENT:40,19:1818:10:
61 LINE10:17,17,17:1812:40:INTENT:40,19:1818:10:
62 LINE10:17,17,17:1812:40:INTENT:40,19:1818:10:
63 LINE10:17,17,17:1812:40:INTENT:40,19:1818:10:
64 LINE10:17,17,17:1812:40:INTENT:40,19:1818:10:
65 LINE10:17,17,17:1812:40:INTENT:40,19:1818:10:
66 LINE10:17,17,17:1812:40:INTENT:40,19:1818:10:
67 LINE10:17,17,17:1812:40:INTENT:40,19:1818:10:
68 LINE10:17,17,17:1812:40:INTENT:40,19:1818:10:
69 LINE10:17,17,17:1812:40:INTENT:40,19:1818:10:
70 LINE10:17,17,17:1812:40:INTENT:40,19:1818:10:
71 LINE10:17,17,17:1812:40:INTENT:40,19:1818:10:
72 LINE10:17,17,17:1812:40:INTENT:40,19:1818:10:
73 LINE10:17,17,17:1812:40:INTENT:40,19:1818:10:
74 LINE10:17,17,17:1812:40:INTENT:40,19:1818:10:
75 LINE10:17,17,17:1812:40:INTENT:40,19:1818:10:
76 LINE10:17,17,17:1812:40:INTENT:40,19:1818:10:
77 LINE10:17,17,17:1812:40:INTENT:40,19:1818:10:
78 LINE10:17,17,17:1812:40:INTENT:40,19:1818:10:
79 LINE10:17,17,17:1812:40:INTENT:40,19:1818:10:
80 LINE10:17,17,17:1812:40:INTENT:40,19:1818:10:
81 LINE10:17,17,17:1812:40:INTENT:40,19:1818:10:
82 LINE10:17,17,17:1812:40:INTENT:40,19:1818:10:
83 LINE10:17,17,17:1812:40:INTENT:40,19:1818:10:
84 LINE10:17,17,17:1812:40:INTENT:40,19:1818:10:
85 LINE10:17,17,17:1812:40:INTENT:40,19:1818:10:
86 LINE10:17,17,17:1812:40:INTENT:40,19:1818:10:
87 LINE10:17,17,17:1812:40:INTENT:40,19:1818:10:
88 LINE10:17,17,17:1812:40:INTENT:40,19:1818:10:
89 LINE10:17,17,17:1812:40:INTENT:40,19:1818:10:
90 LINE10:17,17,17:1812:40:INTENT:40,19:1818:10:
91 LINE10:17,17,17:1812:40:INTENT:40,19:1818:10:
92 LINE10:17,17,17:1812:40:INTENT:40,19:1818:10:
93 LINE10:17,17,17:1812:40:INTENT:40,19:1818:10:
94 LINE10:17,17,17:1812:40:INTENT:40,19:1818:10:
95 LINE10:17,17,17:1812:40:INTENT:40,19:1818:10:
96 LINE10:17,17,17:1812:40:INTENT:40,19:1818:10:
97 LINE10:17,17,17:1812:40:INTENT:40,19:1818:10:
98 LINE10:17,17,17:1812:40:INTENT:40,19:1818:10:
99 LINE10:17,17,17:1812:40:INTENT:40,19:1818:10:
100 LINE10:17,17,17:1812:40:INTENT:40,19:1818:10:

```

```

69 NEXT
70 PRINT PRINT PRINT PRINT
71 FOR I=1000
72 PRINT I;" "
73 NEXT I
74 PRINT I;" "
75 PRINT I;" "
76 PRINT I;" "
77 PRINT I;" "
78 PRINT I;" "
79 PRINT I;" "
80 PRINT I;" "
81 PRINT I;" "
82 PRINT I;" "
83 PRINT I;" "
84 PRINT I;" "
85 PRINT I;" "
86 PRINT I;" "
87 PRINT I;" "
88 PRINT I;" "
89 PRINT I;" "
90 PRINT I;" "
91 PRINT I;" "
92 PRINT I;" "
93 PRINT I;" "
94 PRINT I;" "
95 PRINT I;" "
96 PRINT I;" "
97 PRINT I;" "
98 PRINT I;" "
99 PRINT I;" "
100 PRINT I;" "
101 PRINT I;" "
102 PRINT I;" "
103 PRINT I;" "
104 PRINT I;" "
105 PRINT I;" "
106 PRINT I;" "
107 PRINT I;" "
108 PRINT I;" "
109 PRINT I;" "
110 PRINT I;" "
111 PRINT I;" "
112 PRINT I;" "
113 PRINT I;" "
114 PRINT I;" "
115 PRINT I;" "
116 PRINT I;" "
117 PRINT I;" "
118 PRINT I;" "
119 PRINT I;" "
120 PRINT I;" "
121 PRINT I;" "
122 PRINT I;" "
123 PRINT I;" "
124 PRINT I;" "
125 PRINT I;" "
126 PRINT I;" "
127 PRINT I;" "
128 PRINT I;" "
129 PRINT I;" "
130 PRINT I;" "
131 PRINT I;" "
132 PRINT I;" "
133 PRINT I;" "
134 PRINT I;" "
135 PRINT I;" "
136 PRINT I;" "
137 PRINT I;" "
138 PRINT I;" "
139 PRINT I;" "
140 PRINT I;" "
141 PRINT I;" "
142 PRINT I;" "
143 PRINT I;" "
144 PRINT I;" "
145 PRINT I;" "
146 PRINT I;" "
147 PRINT I;" "
148 PRINT I;" "
149 PRINT I;" "
150 PRINT I;" "
151 PRINT I;" "
152 PRINT I;" "
153 PRINT I;" "
154 PRINT I;" "
155 PRINT I;" "
156 PRINT I;" "
157 PRINT I;" "
158 PRINT I;" "
159 PRINT I;" "
160 PRINT I;" "
161 PRINT I;" "
162 PRINT I;" "
163 PRINT I;" "
164 PRINT I;" "
165 PRINT I;" "
166 PRINT I;" "
167 PRINT I;" "
168 PRINT I;" "
169 PRINT I;" "
170 PRINT I;" "
171 PRINT I;" "
172 PRINT I;" "
173 PRINT I;" "
174 PRINT I;" "
175 PRINT I;" "
176 PRINT I;" "
177 PRINT I;" "
178 PRINT I;" "
179 PRINT I;" "
180 PRINT I;" "
181 PRINT I;" "
182 PRINT I;" "
183 PRINT I;" "
184 PRINT I;" "
185 PRINT I;" "
186 PRINT I;" "
187 PRINT I;" "
188 PRINT I;" "
189 PRINT I;" "
190 PRINT I;" "
191 PRINT I;" "
192 PRINT I;" "
193 PRINT I;" "
194 PRINT I;" "
195 PRINT I;" "
196 PRINT I;" "
197 PRINT I;" "
198 PRINT I;" "
199 PRINT I;" "
200 PRINT I;" "

```

OPERATION 200

Jouer au tiré sans bourse défilé ! Rien de plus simple avec ce programme et votre SHARP MZ 720.

Loïc MATHEUX

Modes d'emploi:
 Retirez le programme et appuyez sur RUN. L'ordinateur vous demande d'entrer le nombre de coups de jeu, puis le nom de chacun d'entre eux. Pour chaque joueur, il demande ensuite le nombre de chevaux sur lequel il veut parier, puis les numéros à choisir, entre le nombre en appoyant sur la touche CR. Quand il vous demande votre mise, tapez au moins 100, si elle n'accepte pas une mise inférieure (vous déboulez avec un capital de 1000 francs). La partie est finie dès qu'un joueur n'a plus d'argent.
 Adaptation sur d'autres matériels: Ce programme est facilement adaptable sur d'autres appareils, sachant que la définition graphique du MZ 720 est de 80 x 25 points. Modifier en conséquence les lignes 50,60 et 830. L'écran 40 x 25 positions, modifier la ligne 556 en (40,25) et la ligne 711.
 Définition graphique (de 50x25-2). Notez également que plus la définition graphique est précise, plus l'exécution du programme est longue. La touche CR se retrouve sous le nom RETOURN sur d'autres appareils.

```

200 FOR D=1 TO 1
201 PRINT "0"
210 CURSOR 2,5:PRINT "Mise sur " ; J1(0)
220 CURSOR 3,5:PRINT " sur " ; J2(0)
230 CURSOR 4,5:PRINT " de " ; M(0)
240 CURSOR 5,5:PRINT " à " ; S(0)
250 CURSOR 6,5:PRINT " le " ; S(0)
260 CURSOR 7,5:PRINT " et " ; S(0)
270 CURSOR 8,5:PRINT " de " ; S(0)
280 CURSOR 9,5:PRINT " à " ; S(0)
290 CURSOR 10,5:PRINT " le " ; S(0)
300 CURSOR 11,5:PRINT " et " ; S(0)
310 CURSOR 12,5:PRINT " de " ; S(0)
320 CURSOR 13,5:PRINT " à " ; S(0)
330 CURSOR 14,5:PRINT " le " ; S(0)
340 CURSOR 15,5:PRINT " et " ; S(0)
350 CURSOR 16,5:PRINT " de " ; S(0)
360 CURSOR 17,5:PRINT " à " ; S(0)
370 CURSOR 18,5:PRINT " le " ; S(0)
380 CURSOR 19,5:PRINT " et " ; S(0)
390 CURSOR 20,5:PRINT " de " ; S(0)
400 CURSOR 21,5:PRINT " à " ; S(0)
410 CURSOR 22,5:PRINT " le " ; S(0)
420 CURSOR 23,5:PRINT " et " ; S(0)
430 CURSOR 24,5:PRINT " de " ; S(0)
440 CURSOR 25,5:PRINT " à " ; S(0)
450 CURSOR 26,5:PRINT " le " ; S(0)
460 CURSOR 27,5:PRINT " et " ; S(0)
470 CURSOR 28,5:PRINT " de " ; S(0)
480 CURSOR 29,5:PRINT " à " ; S(0)
490 CURSOR 30,5:PRINT " le " ; S(0)
500 CURSOR 31,5:PRINT " et " ; S(0)
510 CURSOR 32,5:PRINT " de " ; S(0)
520 CURSOR 33,5:PRINT " à " ; S(0)
530 CURSOR 34,5:PRINT " le " ; S(0)
540 CURSOR 35,5:PRINT " et " ; S(0)
550 CURSOR 36,5:PRINT " de " ; S(0)
560 CURSOR 37,5:PRINT " à " ; S(0)
570 CURSOR 38,5:PRINT " le " ; S(0)
580 CURSOR 39,5:PRINT " et " ; S(0)
590 CURSOR 40,5:PRINT " de " ; S(0)
600 CURSOR 41,5:PRINT " à " ; S(0)
610 CURSOR 42,5:PRINT " le " ; S(0)
620 CURSOR 43,5:PRINT " et " ; S(0)
630 CURSOR 44,5:PRINT " de " ; S(0)
640 CURSOR 45,5:PRINT " à " ; S(0)
650 CURSOR 46,5:PRINT " le " ; S(0)
660 CURSOR 47,5:PRINT " et " ; S(0)
670 CURSOR 48,5:PRINT " de " ; S(0)
680 CURSOR 49,5:PRINT " à " ; S(0)
690 CURSOR 50,5:PRINT " le " ; S(0)
700 CURSOR 51,5:PRINT " et " ; S(0)
710 CURSOR 52,5:PRINT " de " ; S(0)
720 CURSOR 53,5:PRINT " à " ; S(0)
730 CURSOR 54,5:PRINT " le " ; S(0)
740 CURSOR 55,5:PRINT " et " ; S(0)
750 CURSOR 56,5:PRINT " de " ; S(0)
760 CURSOR 57,5:PRINT " à " ; S(0)
770 CURSOR 58,5:PRINT " le " ; S(0)
780 CURSOR 59,5:PRINT " et " ; S(0)
790 CURSOR 60,5:PRINT " de " ; S(0)
800 CURSOR 61,5:PRINT " à " ; S(0)
810 CURSOR 62,5:PRINT " le " ; S(0)
820 CURSOR 63,5:PRINT " et " ; S(0)
830 CURSOR 64,5:PRINT " de " ; S(0)
840 CURSOR 65,5:PRINT " à " ; S(0)
850 CURSOR 66,5:PRINT " le " ; S(0)
860 CURSOR 67,5:PRINT " et " ; S(0)
870 CURSOR 68,5:PRINT " de " ; S(0)
880 CURSOR 69,5:PRINT " à " ; S(0)
890 CURSOR 70,5:PRINT " le " ; S(0)
900 CURSOR 71,5:PRINT " et " ; S(0)
910 CURSOR 72,5:PRINT " de " ; S(0)
920 CURSOR 73,5:PRINT " à " ; S(0)
930 CURSOR 74,5:PRINT " le " ; S(0)
940 CURSOR 75,5:PRINT " et " ; S(0)
950 CURSOR 76,5:PRINT " de " ; S(0)
960 CURSOR 77,5:PRINT " à " ; S(0)
970 CURSOR 78,5:PRINT " le " ; S(0)
980 CURSOR 79,5:PRINT " et " ; S(0)
990 CURSOR 80,5:PRINT " de " ; S(0)
1000 CURSOR 81,5:PRINT " à " ; S(0)

```

Le 27 juillet, un numéro quadruple pour le prix de 3 francs. 4 programmes par ordinateur, 64 pages de fiches et votre marchand de journaux.

```

40 COLOR 7,3:G=1:CLS
50 CURSOR 2,18:PRINT "NOM DE CHEVAUX"
60 CURSOR 3,18:PRINT "MISE"
70 CURSOR 4,18:PRINT "MISE"
80 CURSOR 5,18:PRINT "MISE"
90 CURSOR 6,18:PRINT "MISE"
100 CURSOR 7,18:PRINT "MISE"
110 CURSOR 8,18:PRINT "MISE"
120 CURSOR 9,18:PRINT "MISE"
130 CURSOR 10,18:PRINT "MISE"
140 CURSOR 11,18:PRINT "MISE"
150 CURSOR 12,18:PRINT "MISE"
160 CURSOR 13,18:PRINT "MISE"
170 CURSOR 14,18:PRINT "MISE"
180 CURSOR 15,18:PRINT "MISE"
190 CURSOR 16,18:PRINT "MISE"
200 CURSOR 17,18:PRINT "MISE"
210 CURSOR 18,18:PRINT "MISE"
220 CURSOR 19,18:PRINT "MISE"
230 CURSOR 20,18:PRINT "MISE"
240 CURSOR 21,18:PRINT "MISE"
250 CURSOR 22,18:PRINT "MISE"
260 CURSOR 23,18:PRINT "MISE"
270 CURSOR 24,18:PRINT "MISE"
280 CURSOR 25,18:PRINT "MISE"
290 CURSOR 26,18:PRINT "MISE"
300 CURSOR 27,18:PRINT "MISE"
310 CURSOR 28,18:PRINT "MISE"
320 CURSOR 29,18:PRINT "MISE"
330 CURSOR 30,18:PRINT "MISE"
340 CURSOR 31,18:PRINT "MISE"
350 CURSOR 32,18:PRINT "MISE"
360 CURSOR 33,18:PRINT "MISE"
370 CURSOR 34,18:PRINT "MISE"
380 CURSOR 35,18:PRINT "MISE"
390 CURSOR 36,18:PRINT "MISE"
400 CURSOR 37,18:PRINT "MISE"
410 CURSOR 38,18:PRINT "MISE"
420 CURSOR 39,18:PRINT "MISE"
430 CURSOR 40,18:PRINT "MISE"
440 CURSOR 41,18:PRINT "MISE"
450 CURSOR 42,18:PRINT "MISE"
460 CURSOR 43,18:PRINT "MISE"
470 CURSOR 44,18:PRINT "MISE"
480 CURSOR 45,18:PRINT "MISE"
490 CURSOR 46,18:PRINT "MISE"
500 CURSOR 47,18:PRINT "MISE"
510 CURSOR 48,18:PRINT "MISE"
520 CURSOR 49,18:PRINT "MISE"
530 CURSOR 50,18:PRINT "MISE"
540 CURSOR 51,18:PRINT "MISE"
550 CURSOR 52,18:PRINT "MISE"
560 CURSOR 53,18:PRINT "MISE"
570 CURSOR 54,18:PRINT "MISE"
580 CURSOR 55,18:PRINT "MISE"
590 CURSOR 56,18:PRINT "MISE"
600 CURSOR 57,18:PRINT "MISE"
610 CURSOR 58,18:PRINT "MISE"
620 CURSOR 59,18:PRINT "MISE"
630 CURSOR 60,18:PRINT "MISE"
640 CURSOR 61,18:PRINT "MISE"
650 CURSOR 62,18:PRINT "MISE"
660 CURSOR 63,18:PRINT "MISE"
670 CURSOR 64,18:PRINT "MISE"
680 CURSOR 65,18:PRINT "MISE"
690 CURSOR 66,18:PRINT "MISE"
700 CURSOR 67,18:PRINT "MISE"
710 CURSOR 68,18:PRINT "MISE"
720 CURSOR 69,18:PRINT "MISE"
730 CURSOR 70,18:PRINT "MISE"
740 CURSOR 71,18:PRINT "MISE"
750 CURSOR 72,18:PRINT "MISE"
760 CURSOR 73,18:PRINT "MISE"
770 CURSOR 74,18:PRINT "MISE"
780 CURSOR 75,18:PRINT "MISE"
790 CURSOR 76,18:PRINT "MISE"
800 CURSOR 77,18:PRINT "MISE"
810 CURSOR 78,18:PRINT "MISE"
820 CURSOR 79,18:PRINT "MISE"
830 CURSOR 80,18:PRINT "MISE"
840 CURSOR 81,18:PRINT "MISE"
850 CURSOR 82,18:PRINT "MISE"
860 CURSOR 83,18:PRINT "MISE"
870 CURSOR 84,18:PRINT "MISE"
880 CURSOR 85,18:PRINT "MISE"
890 CURSOR 86,18:PRINT "MISE"
900 CURSOR 87,18:PRINT "MISE"
910 CURSOR 88,18:PRINT "MISE"
920 CURSOR 89,18:PRINT "MISE"
930 CURSOR 90,18:PRINT "MISE"
940 CURSOR 91,18:PRINT "MISE"
950 CURSOR 92,18:PRINT "MISE"
960 CURSOR 93,18:PRINT "MISE"
970 CURSOR 94,18:PRINT "MISE"
980 CURSOR 95,18:PRINT "MISE"
990 CURSOR 96,18:PRINT "MISE"
1000 CURSOR 97,18:PRINT "MISE"

```

```

8100 NEXT
8110 PRINT "0"
8120 FOR I=1000
8130 PRINT I;" "
8140 NEXT I
8150 PRINT I;" "
8160 PRINT I;" "
8170 PRINT I;" "
8180 PRINT I;" "
8190 PRINT I;" "
8200 PRINT I;" "
8210 PRINT I;" "
8220 PRINT I;" "
8230 PRINT I;" "
8240 PRINT I;" "
8250 PRINT I;" "
8260 PRINT I;" "
8270 PRINT I;" "
8280 PRINT I;" "
8290 PRINT I;" "
8300 PRINT I;" "
8310 PRINT I;" "
8320 PRINT I;" "
8330 PRINT I;" "
8340 PRINT I;" "
8350 PRINT I;" "
8360 PRINT I;" "
8370 PRINT I;" "
8380 PRINT I;" "
8390 PRINT I;" "
8400 PRINT I;" "
8410 PRINT I;" "
8420 PRINT I;" "
8430 PRINT I;" "
8440 PRINT I;" "
8450 PRINT I;" "
8460 PRINT I;" "
8470 PRINT I;" "
8480 PRINT I;" "
8490 PRINT I;" "
8500 PRINT I;" "
8510 PRINT I;" "
8520 PRINT I;" "
8530 PRINT I;" "
8540 PRINT I;" "
8550 PRINT I;" "
8560 PRINT I;" "
8570 PRINT I;" "
8580 PRINT I;" "
8590 PRINT I;" "
8600 PRINT I;" "
8610 PRINT I;" "
8620 PRINT I;" "
8630 PRINT I;" "
8640 PRINT I;" "
8650 PRINT I;" "
8660 PRINT I;" "
8670 PRINT I;" "
8680 PRINT I;" "
8690 PRINT I;" "
8700 PRINT I;" "
8710 PRINT I;" "
8720 PRINT I;" "
8730 PRINT I;" "
8740 PRINT I;" "
8750 PRINT I;" "
8760 PRINT I;" "
8770 PRINT I;" "
8780 PRINT I;" "
8790 PRINT I;" "
8800 PRINT I;" "
8810 PRINT I;" "
8820 PRINT I;" "
8830 PRINT I;" "
8840 PRINT I;" "
8850 PRINT I;" "
8860 PRINT I;" "
8870 PRINT I;" "
8880 PRINT I;" "
8890 PRINT I;" "
8900 PRINT I;" "
8910 PRINT I;" "
8920 PRINT I;" "
8930 PRINT I;" "
8940 PRINT I;" "
8950 PRINT I;" "
8960 PRINT I;" "
8970 PRINT I;" "
8980 PRINT I;" "
8990 PRINT I;" "
9000 PRINT I;" "

```

```

1580 CURSOR 2,18:PRINT "NOM DE CHEVAUX"
1590 CURSOR 3,18:PRINT "MISE"
1600 CURSOR 4,18:PRINT "MISE"
1610 CURSOR 5,18:PRINT "MISE"
1620 CURSOR 6,18:PRINT "MISE"
1630 CURSOR 7,18:PRINT "MISE"
1640 CURSOR 8,18:PRINT "MISE"
1650 CURSOR 9,18:PRINT "MISE"
1660 CURSOR 10,18:PRINT "MISE"
1670 CURSOR 11,18:PRINT "MISE"
1680 CURSOR 12,18:PRINT "MISE"
1690 CURSOR 13,18:PRINT "MISE"
1700 CURSOR 14,18:PRINT "MISE"
1710 CURSOR 15,18:PRINT "MISE"
1720 CURSOR 16,18:PRINT "MISE"
1730 CURSOR 17,18:PRINT "MISE"
1740 CURSOR 18,18:PRINT "MISE"
1750 CURSOR 19,18:PRINT "MISE"
1760 CURSOR 20,18:PRINT "MISE"
1770 CURSOR 21,18:PRINT "MISE"
1780 CURSOR 
```




GALAXIAN



ILS SONT TOUS LÀ !

Retrouvez chez vous les super-stars des jeux d'arcade d'ATARI, ils sont tous là : des célébrissimes PAC-MAN ou GALAXIAN jusqu'aux récents JUNGLE HUNT ou POLE POSITION. Le graphisme, les couleurs, la rapidité : tout y est, il ne manque que le monnayeur et l'ambiance enfumée des cafés !

**ET TOUJOURS
10% DE REMISE
POUR LES ABONNÉS !**

PORT GRATUIT !



GALAXIAN

D'innombrables hordes d'astres terrifiants en rang d'ognons se pressent sur tous les écrans de tous les ordinateurs du monde pour se faire descendre par des lances implacables, de tous les sens, de tous les angles. DE SPACE INVADERS et de GALAXIAN, mais qui a jamais fait mieux que les ex-cadavres de GALAXIAN qui affaillent de tous côtés et obéissent à un chef ! A bas le rectiligne !



DIG-DUG

DIG-DUG, le petit renard, n'a que son scaphandre et sa pompe à veto pour enrôler Poops - la taupe hargneuse - en la portant d'un jusqu'à ce qu'il s'en aille. Mais Fygar le dragon et ses flakés crocheurs de feu sont aussi là pour l'empêcher de récupérer les fruits qui parsèment le sous-sol. Peuh-éte, emvra-t'é à les écraser avec des rochers ?



ROBOTRON

Plus on avance dans les tableaux du jeu plus l'ya de monde pour vous attaquer et, comme il faut se dépêcher et choisir la direction du tir de votre anti-robot laser qui avance le même joystick, il vous faudra un grand écran avec le même joystick, et vous devrez avoir des 25 000 points qui vous donneront droit à une vie supplémentaire.



DEFENDER

Difficile de prévoir d'où va venir le coup, du haut, du bas, de la droite, de la gauche ? Lequel des 14 ennemis présents va attaquer le premier ? Doigté, aller en avant ou en arrière, accélérer ou freiner, voler en rasetrottes ou zigzaguer ? Utiliser mes lasers ou une des trois smart bombs ? Aussi dur de gagner que sur l'onglet, même avec le scanner !



MOON PATROL

Qui reconnaît la petite jeep bondissante au-dessus des cratères, pulvérisant les rochers, abattant les métronomes, évitant mines, tanks, ovnis et plantes carnivores ? Deux niveaux : novice et expert de 26 états chacun, tous les 10 000, 30 000 et 50 000, vous gagnez un véhicule de patrouille supplémentaire Objectif protection planétaire Luna !



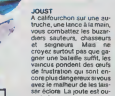
DONKEY KONG

Mario, le Champignon, se casse ostéométriquement à sa fanclée des pattes de Donkey Kong, le gorille géant qui le retient captif tout en haut d'un amas de poutrelles brisées. Il lui faut affronter des cascades de tonneaux, démonter des rivets, emprunter des ascenseurs tout ou encore entrer dans un dédale de legs rouillants charmants des baquets de sable. Dur, dur !



POLE POSITION

D'abord les essais pour savoir où sera placé votre bolide sur la grille de départ, puis c'est la course proprement dite, virages serrés, crissements de pneus et accidents avec voitures en flammes ! Graphisme, couleurs et trois dimensions, le star des plus de cafés ! Trois niveaux de difficulté, deux vitesses et des compteurs partout !



JOUST

A califourchon sur une esauche, une lance à la main, vous combattez les buzards sauteurs, chasseurs et seigneurs. Mais ne croyez surtout pas que gagner une bataille suffit, les vicieux pondent des œufs de frustration qui sont encore plus dangereux et vous avec le malheur de les laisser éclore. La poule ou verte !



PAC-MAN

Le seul, l'unique, l'incomparable ! Toutoupa copié, jamais égalé ! 113 tableaux différents, de la cinquième à la dixième ligne, vous attendent. Si vous atteignez 10 000 points vous gagnez un tour gratuit et le record du monde est à battre !

TOUS LES JEUX FONCTIONNENT AVEC LE CLAVIER OU AVEC LES MANETTES DE JEU.

TABLEAU RECAPITULATIF DES PRIX (PORT COMPRIS)

TITRES	PAC-MAN	CENTIPÈDE	JUNGLE HUNT	POLE POSITION	GALAXIAN	MS. PAC-MAN	JOUST	MOON PATROL	DIG DUG	DONKEY KONG	ROBOTRON	DEFENDER	STARGATE
VIC 20 (MODULE)	315	355	335	335	335	335	355	355	315	335	335	335	335
COMMODORE 64 (MODULE)	345	395	365	365	365	365	395	345	395	345	365	365	365
T.I. 99/4A (MODULE)	330		345	375		375		375		345		345	
APPLE II (BREV)	380	430	400	430	400	435	380	435	380		405	405	405

BON DE COMMANDE A DÉCOUPER OU RECOPIER
SHEPT EDITIONS, 27, rue du Gal Guy 75006 PARIS

Nom/Prénom
Adresse
Ville Code postal

LOGICIELS Ordinateurs Prix Qté Montant

TOTAL
REDUCTION N° SPECIAL ABONNÉ A DEBUTER
N° ABONNÉ (obligatoire)
MONTANT à payer

déts de la commande :
Prix valable pour les abonnements en espèces, sans abonner à partir de la Date de parution de ce magazine. Les commandes en espèces sont traitées en priorité.
A 39

DEBUTER EN COURS PERMANENTS

10 000 francs de prix au MEILLEUR LOGICIEL du MOIS et un VOYAGE EN CALIFORNIE au meilleur logiciel du TRIMESTRE.

Un concours de plus ! Rien de bien original dans cette formule, pourtant nous essayons de faire quelque chose de différent : nous organisons un concours permanent tous les mois et tous les trimestres ! Et avec des prix dignes des programmes que vous aimez nous envoyer !

De plus, ce seront les lecteurs eux-mêmes qui voteront pour leurs programmes préférés sur les grilles récapitulatives mensuelles.

Pas de Jury, pas de décision arbitraire. HEBDOGICIEL, en convenant que dans la chose des programmes qui devaient être ORIGINAUX et FRANÇAIS. Si votre programme n'est pas tout à fait au point, un de nos spécialistes vous dira comment l'améliorer pour pouvoir nous le proposer à nouveau.

Pour participer, il vous suffit de nous envoyer vos programmes accompagnés du bon de participation ainsi que toutes les explications nécessaires à l'utilisation de ce programme.

Gagnez chance !

Règlement

ART 1 HEBDOGICIEL organise de façon mensuelle et trimestrielle un concours doté de prix récompensant le meilleur logiciel du mois et du trimestre.

ART 2 Ce concours est ouvert à tout auteur de logiciel quelque soit le matériel sur lequel il est réalisé. L'invo d'un logiciel en K/7 ou disquette accompagnée d'un bon de participation découpé dans HEBDOGICIEL ou envoyé gratuitement sur demande par la rédaction de notre journal constitue acte de candidature.

ART 3 La rédaction HEBDOGICIEL se réserve le droit de sélectionner sur la base de la qualité et de formignaler les logiciels qui sont publiés dans le journal.

ART 4 Ce sont les lecteurs qui, par leur vote, déterminent les meilleurs logiciels mensuel et trimestriel.

ART 5 Le prix alloué pour le concours mensuel sera remis du plus tard un mois après la clôture du concours mensuel.

ART 6 Le prix alloué pour le concours trimestriel sera remis au plus tard un mois après la clôture du concours trimestriel.

ART 7 Le présent règlement a été déposé chez Maître Jauréguir, 1, rue des Hautes 75001 Paris. ART 8 HEBDOGICIEL se réserve

le droit d'interrompre à tout moment le présent concours en avisant les lecteurs un mois avant.

ART 9 à la participation au concours aura lieu également pour les concurrents du présent règlement.

HEBDOGICIEL : 27, rue du Général FOY - 75008 PARIS

Sera déclaré gagnant le programme qui aura obtenu le plus fort pourcentage de vote par rapport à la totalité des programmes reçus pour un même ordinateur.

Ainsi, pas de favoritisme pour les ordinateurs plus puissants ou très diffusés.

Le droit d'interrompre à tout moment le présent concours en avisant les lecteurs un mois avant.

ART 9 à la participation au concours aura lieu également pour les concurrents du présent règlement.

HEBDOGICIEL : 27, rue du Général FOY - 75008 PARIS

Sera déclaré gagnant le programme qui aura obtenu le plus fort pourcentage de vote par rapport à la totalité des programmes reçus pour un même ordinateur.

Ainsi, pas de favoritisme pour les ordinateurs plus puissants ou très diffusés.

BON DE PARTICIPATION

Nom : _____ Profession : _____
 Prénom : _____
 Age : _____
 Adresse : _____
 N° téléphone : _____
 Nom du programme : _____
 Nom du matériel utilisé : _____

Je déclare être l'auteur de ce programme qui n'est ni une imitation ni une copie d'un programme existant. Ce programme reste ma propriété et j'autorise HEBDOGICIEL à le publier. La rémunération pour les pages publiées sera de 3000 francs par page (un programme d'occupant peut une page entière sans rémunération au prorata de la surface occupée).

Signature obligatoire : _____
 (signature des parents pour les mineurs).

Le programme doit être accompagné sur support magnétique (cassette ou disquette) accompagné d'un exemplaire détaillé du matériel utilisé, d'une notice d'utilisation du programme. Les supports des programmes publiés sont conservés, n'oubliant donc pas d'en faire une copie.

RECOMMANDATIONS AUX LECTEURS QUI SOUHAITENT FAIRE PUBLIER UN PROGRAMME :

- Envoyez vos supports, mode écriture, listings et bon de participation dans une même enveloppe.
- Vous pouvez nous envoyer plusieurs programmes sur un même support en indiquant sur votre bon de participation.
- N'oubliez pas et ceci est très important, d'inscrire sur vos supports votre nom, le nom du programme et le matériel utilisé. Notez dans les premières lignes de votre programme, sous forme de REM, votre nom, le nom du programme et le matériel auquel il est destiné.

Nous pourrions aussi repérer facilement les bêtises, une fois sortis de l'impression.

- Dupliquez plusieurs fois sur la cassette et à des niveaux d'organisation différents votre programme. Nous aurons plus de chances d'arriver à lire votre logiciel si les magnétophones ne sont pas tout à fait compatibles.
- En ce qui concerne les bons de participation, mettez votre adresse complète et votre numéro de téléphone (à veau et avec un).
- Pour tout envoi tel que "petites annonces", "abonnement" et "programmation" spécifiez sur vos enveloppes l'objet de votre courrier.

Nous ne recevons plus d'envoyements trombes, mettez simplement les trombes jointes à votre envoi.

- Exploitez les particularités de votre ordinateur et le moyen d'adapter votre programme à d'autres ordinateurs.
- Vu le nombre important de programmes similaires que nous recevons, évitez de nous envoyer les jeux suivants : BIRTHYTHMS, MASTERMIND, PENDING TOUR DE HANOI, CALENDRIER, BATAILLE NAVALE, POKEE, JACKPOT, BOWLING, BLACK JACK, LABYRINTHE, MEMORY SIMON, 421, OTHELLO, SOLITAIRE, LOTO

LA REGLE A CALCUL RECOMPENSE LES MEILLEURS LOGICIELS EN OFFRANT A CHACUN DES PRIXS LE MEILLEUR LOGICIEL DE LA CATEGORIE A CHOISIR DANS SON RAYON LIBRAIRIE (EDITEURS : BORDAS, BURROUGHS, EYROLLES, MASSON, NATHAN, PPS, SHIFF, SYBEX).

SOURCELLE RECOMPENSE LE MEILLEUR LOGICIEL DU MOIS

PAZ 2 CASSETTES A CHOISIR DANS SA LOGIQUE.

Les éditions du CAGIRE offrent au meilleur logiciel du mois sur HP-41, leur livre "autour de la boucle" de JANICK TALLANDIER.

GAGNANT DU TRIMESTRE
 Christian PASCAL pour son programme REUSSITE sur T07 gagne un voyage en CALIFORNIE.

GAGNANT DU CONCOURS MENSUEL HEBDOGICIEL
 Didier POGGIO pour son programme BRUITAGES sur APPLE II gagne 10.000 F.

GAGNANT DE DEUX CASSETTES OFFERTES PAR SUIRELLE
 Monsieur GUIRAUD pour son programme BOITE NOIRE sur ORIC

GAGNANT DU LIVRE "AUTOUR DE LA BOUCLE" DE JANICK TALLANDIER DES Editions CAGIRE
 Joseph HECTUS pour son programme GEANT sur HP 41.

RECHERCHE mallettes pour T199/4A ainsi que transformateur et prise. Pierre et magnétophone. Daniel LAVAL nu de la Renaissance 06220 VALLAURIS. Tel (03) 84 20 12 (dom.) ou (03) 82 25 66 (buz).



VENDS MFF II 64K (06/83) + Programmes. 2500 F. Emmanuel GUIRAUD Saint Germain 35630 HEDE. Tel: (09) 45 84 17.

VENDS HP II (64) sous garantie + enregistrer K7 + mallettes jeu + cartouches Basic, TRAP, PICTOR + 3 livres + programme. Etat neuf. Prix: 3500 F. Tel: (02) 29 08 20.

VENDS imprimante GE 122 pour PC 1211 (sans 83) + accessoire(s) tout 800 F. A 76370. Ecrire à CASALE BRUNET de la rue du Spectrum BOURG SAINT MAURICE. Tel: (79) 07 17 12.

Ed. Perole + Persec + SUP DEMON ATTACK + STAR + THEK + EMBERTIME + MASHI + TI INVADER + NOMBRES MAGIQUES + K7 + perole tel: 110/83 5000 F. Tel: (94) 07 18 06.

VENDS SANYO PH 25 + lecteur de K7 + synthétiseur à K7 et lire initiation à la programmation + de cartes de données le tout 2500 F. RUNIMBERT tel: 023 25 86 (après 18h).

Ed. Perole + Persec + SUP DEMON ATTACK + STAR + THEK + EMBERTIME + MASHI + TI INVADER + NOMBRES MAGIQUES + K7 + perole tel: 110/83 5000 F. Tel: (94) 07 18 06.

VENDS ATARI 800 XL PAL (04/84) + lecteur K7 + joystick + livres + modules jeu: 4000 F. Monsieur WINTER. Tel: 285 71 33 (bu) ou 763 53 59 (06/01).

VENDS moniteur Couleur TAXAN Vieux Elx (spécial C.V. et vidéo PAL) entrée C.64. Oric, Sinclair, 3500 F. P. GOUJON Tel: 772 51 00 poste 6929 (bureau) ou 506 25 73 (après 19h).

CHERCHE vendeurs tout matériel informatique HP 41. SIX 3 sur Poutou 05300 PONTOISE. Tel: 032 55 54.

SPECTRUM vend livres : Le Petit livre du Spectrum (P50) 60 F. Le livre du Spectrum (E90) 65 F. La pratique du Spectrum Tome 1 (P51) 80 F. 50 programmes pour Spectrum (ed. Radco) 70 F. Carte référence Memento (E90) 15 F. Tel: (8) 780 50 78.

VENDS ZX 81 + extension 18K + 3 K7 + 3 livres + nombreux programmes (livre 84/Pfite à débiter. Tel: (29) 79 41 77

CHERCHE imprimante pour VIC 20 et COM-64. VENDS cartouches ANVAGER et STAR BATTLE pour VIC 20 200 F. les deux. Fabrice SHALLER 5 rue Saint Bruno 67200 STRASBOURG.

GAGNANTS DES LIVRES DE LA REGLE A CALCUL
 Didier POGGIO pour BRUITAGES sur APPLE
 Monsieur GUIRAUD pour BOITE NOIRE sur ORIC
 Joseph HECTUS pour GEANT sur HP 41

Régis BARD pour PRISONNIER sur FZ 702P
 P.M. GARDERES pour SONNEUR DE PAQUES sur COMMODORE 64
 Olivier TILLEMENT pour MACHINE INFERNALE sur VIC 20
 Raphaël SEBAN pour REDEFINIR sur SPECTRUM
 Christophe LE BOUEIL pour ARANIGES sur MFF II
 Eric BERDAH pour DONJON ET DRAGON sur PC 1251
 Pierre BERGER pour SCRAMBLE sur PC 1500
 J.Yves POCHEZ pour TRIPOSAUT ATHLON sur CANON X07
 Monsieur VILLAIN pour DES CHIFFRES ET DES LETTRES sur MZ 80
 Monsieur BOUGI pour SUPER ARDOISE MAGIQUE sur ZX 81
 Luc WEYNACHTER pour GESTION sur TRS 80
 J.Luc MOUQUOT pour GALACTICA sur T199/4A Basic Simple
 Emmanuel LUSINCHI pour DUEL sur T199/4A Basic Etendu
 François LOSFEL pour TRAC MAN sur T07

VENDS ORIC II 48K moduleur non-IBM (02/84) + matériel et son alimentation à vente. Patrick SILLMANN 21 av. de Vallant Couleuvre 59172 ROULX.

VENDS T199/4A + syst. perole + mallettes de jeu + Cade Memento + Modules B.Etendu + lex Memento + gestion Fich 15 F.

VENDS CANON X07 (11/83) sous garantie + interface K7 avec 20 programmes sur K7 + livre assemblée 2800 F. 2200 F. Johann SIRICOUR E. avenue Stephen Liegeard 06100 NICE. (03) 96 81 81.

VENDS imprimante table traçante (4 couleurs) contrôlée pour oric : 1100 F. Christophe LAYUS 284 bd Cerni 68000 PAU.



VENDS ORIC trois livres "tout savoir sur l'ORIC" 25F., "Vida pour oric" 25F., "Le basic de A à Z" 50F., "Découverte de l'Oric" 75 F., "Conduite de l'Oric" 65 F.

VENDS CANON X07 (16K 11/83) + livres + imprimante graphique X 710 + crayons noirs + rouleaux papier + carton Magnéto + programmes (vieux) 4710 F. vendi 3600 F. P. GOUJON 18 rue Daventier 75008 Paris tel: 354 47 27 (avant 22h).

VENDS ORIC ATMOS sous garantie 48K + cordon att. + K7 per-Oric. M. Christian Magneto 2000 F. tel 2500 F. à débiter. Brevé BIZOT 3 place de Prague 8 P 177 80100 RENNES. 15 (09) 51 34 99.

VENDS ATARI 800 XL PAL (04/84) + lecteur K7 + joystick + livres + modules jeu: 4000 F. Monsieur WINTER. Tel: 285 71 33 (bu) ou 763 53 59 (06/01).

VENDS moniteur Couleur TAXAN Vieux Elx (spécial C.V. et vidéo PAL) entrée C.64. Oric, Sinclair, 3500 F. P. GOUJON Tel: 772 51 00 poste 6929 (bureau) ou 506 25 73 (après 19h).

VENDS T199/4A + syst. perole + mallettes de jeu + Cade Memento + Modules B.Etendu + lex Memento + gestion Fich 15 F.

VENDS CANON X07 (16K 11/83) + livres + imprimante graphique X 710 + crayons noirs + rouleaux papier + carton Magnéto + programmes (vieux) 4710 F. vendi 3600 F. P. GOUJON 18 rue Daventier 75008 Paris tel: 354 47 27 (avant 22h).

